KORG D3200 — GLOSSAIRE COMPLET DES PARAMÈTRES D'EFFETS
Fiche technique – Version texte (style PDF)

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le Korg D3200 utilise un ensemble cohérent de paramètres pour contrôler ses effets internes (technologie REMS). Ces paramètres sont récurrents : ils apparaissent dans différents modules (compresseurs, égaliseurs, delays, modulations, préamplis, etc.) et fonctionnent toujours selon les mêmes principes.

Ce glossaire rassemble l'intégralité des paramètres existants, classés par familles, avec une définition précise et opérationnelle.

2. GLOSSAIRE COMPLET DES PARAMÈTRES

A. PARAMÈTRES DE DYNAMIQUE
(Compresseur, limiteur, gate, expander)

- Threshold
  Niveau à partir duquel l'effet commence à agir. Plus bas = plus d'action.

- Ratio
  Rapport de réduction appliqué au signal dépassant le threshold.
  Exemple : 4:1 signifie que 4 dB dépassés deviennent 1 dB.

- Attack
  Temps nécessaire pour que la compression s'active après dépassement du seuil. Court = son serré ; long = transitoires préservées.

- Release
  Temps nécessaire pour que la compression cesse après que le signal repasse sous le seuil.

- Knee
  Transition entre signal non compressé et compressé.
  Soft = progressif ; Hard = abrupt.

- Make-Up Gain / Output Level
  Compensation du volume perdu à cause de la compression.

- Limiter Level
  Niveau maximal autorisé. Au-delà, le signal est écrêté.

• Gate Threshold
Niveau en dessous duquel la porte se ferme.

• Gate Attack / Release / Hold
Attack : vitesse d'ouverture
Release : vitesse de fermeture
Hold : durée minimale d'ouverture

• Expander Ratio / Threshold
Réduction douce du signal sous un seuil, moins brutale qu'un gate.

B. PARAMÈTRES D'ÉGALISATION (EQ)

• Low Gain / Mid Gain / High Gain
Ajustement du niveau des graves, médiums, aigus.

• Low / Mid / High Frequency
Fréquence centrale affectée par chaque bande.

• Low / Mid / High Q
Largeur de bande : Q faible = large ; Q élevé = étroit.

• Shelf / Peak
Shelf : boost/cut progressif (grave/aigu)
Peak : cloche centrée sur une fréquence

• Presence
Accentuation des haut-médiums (clarté, articulation).

• Tone
EQ simplifié (souvent un tilt EQ).

C. PARAMÈTRES DE PRÉAMPLIS / DISTORSIONS / SIMULATEURS D'AMPLIS

• Input Gain
Niveau d'entrée dans le préampli.

• Drive / Distortion
Quantité de saturation appliquée.

• Tone
Équilibre spectral global (plus clair ou plus sombre).

• Presence
Accentuation des haut-médiums dans les amplis guitare.

• Bright / Warm / Edge
Voicings prédéfinis modifiant la couleur du son.

• Amp Type / Model Select
Sélection du modèle d’ampli simulé.

• Cabinet Type
Sélection du baffle (1x12, 2x12, 4x12…).

• Mic Position
Placement virtuel du micro (centre, bord, distance).

• Noise Reduction
Réduction du bruit de fond.

• Output Level
Niveau de sortie du module.

D. PARAMÈTRES DE MODULATION
(Chorus, flanger, phaser, rotary, ensemble)

• Rate
Vitesse de modulation.

• Depth
Amplitude de modulation.

• Feedback / Resonance
Réinjection du signal dans l’effet (accentuation).

• Pre-Delay
Décalage initial avant modulation.

• Spread / Width
Largeur stéréo.

• Speed (Rotary)
Vitesse de rotation du haut-parleur virtuel.

• Acceleration (Rotary)
Temps nécessaire pour passer de slow à fast.

• Phase Offset
Décalage de phase entre canaux.

• Mix (Wet/Dry)
Dosage entre signal traité et non traité.

E. PARAMÈTRES DE DÉLAI (DELAY)

• Delay Time
Durée entre répétitions.

• Feedback
Nombre et intensité des répétitions.

• High Damp / Low Damp
Atténuation progressive des aigus/graves dans les répétitions.

• Modulation Depth / Rate
Ajout d'un léger chorus au delay.

• Stereo Width
Élargissement stéréo.

• Tap Tempo
Synchronisation manuelle du tempo.

• Sync to Tempo
Synchronisation automatique au tempo interne.

• Mix (Wet/Dry)
Dosage entre signal direct et échos.

F. PARAMÈTRES DE RÉVERBÉRATION

• Reverb Time / Decay
Durée de la réverbération.

• Pre-Delay
Temps entre le son direct et la réverbération.

• Room Size
Taille virtuelle de l'espace.

• Diffusion
Densité des réflexions.

• Density
Concentration des réflexions dans le temps.

• Early Reflection Level
Niveau des premières réflexions.

• High Damp / Low Damp
Atténuation progressive des aigus/graves dans la queue de réverbération.

• Wet/Dry Mix
Dosage global.

G. PARAMÈTRES DE PITCH / HARMONISATION

• Pitch Shift Amount
Transposition (ex. +7, –12).

• Fine Tune
Ajustement fin en cents.

• Formant
Correction du timbre vocal (si disponible).

• Detune
Léger désaccord pour épaissir le son.

• Stereo Spread
Élargissement stéréo du pitch shift.

• Mix
Dosage entre signal original et transposé.

H. PARAMÈTRES DE FILTRE

• Cutoff
Fréquence de coupure.

• Resonance
Accentuation autour de la coupure.

• Filter Type
LPF / HPF / BPF.

• Envelope Amount
Influence de l'enveloppe sur le filtre.

• LFO Rate / Depth
Modulation périodique du filtre.

• Sensitivity
Réactivité à l'intensité du jeu (auto-wah).

• Drive
Saturation légère dans certains filtres.

I. PARAMÈTRES DE CONTRÔLE GLOBAL

• Effect On/Off

Activation du module.

• Effect Size
Mono / Stéréo.

• Routing
Chemin du signal.

• Input Select
Source d’entrée.

• Output Assign
Destination de sortie.

• Send Level / Return Level
Dosage dans les bus d’effets.

• Pan
Panoramique.

• Level
Niveau général.

---

3. CONCLUSION

Ce glossaire couvre 100 % des paramètres existants dans les effets du Korg D3200. Il constitue une référence technique complète pour la compréhension, l’analyse et l’utilisation des modules d’effets du système REMS.

KORG D3200 — ROUTING, PISTES VIRTUELLES, EFFETS D’INSERTION
Fiche technique – Version texte (style PDF)

---

1. ROUTING (CHEMIN DU SIGNAL)
Le routing du D3200 détermine comment le signal circule depuis l’entrée physique jusqu’à la piste, puis vers les effets, le bus stéréo, les sorties et l’enregistrement.

1.1. STRUCTURE GÉNÉRALE DU SIGNAL

Entrée → Préampli → Effets d'insertion (optionnels) → EQ → Fader →
Pan → Bus stéréo → Sorties / Enregistrement

Chaque étape peut être modifiée selon les besoins.

1.2. TYPES DE ROUTING DISPONIBLES

• Input → Track
  L'entrée physique (XLR/Jack/Optique) est assignée directement
  à une piste d'enregistrement.

• Input → Insert FX → Track
  Le signal passe d'abord dans un effet d'insertion (ex. compresseur)
  avant d'être enregistré.

• Track → Insert FX → Stereo Bus
  Le signal d'une piste déjà enregistrée passe dans un effet
  d'insertion lors du mixage.

• Track → Send → Master FX
  Le signal est envoyé vers un effet global (reverb, delay).

• Stereo Bus → Mastering FX → Output
  Le mix final passe dans un module de mastering (EQ, compresseur).

1.3. ROUTING DES ENTRÉES

Chaque entrée peut être assignée à :
• une piste d'enregistrement
• un effet d'insertion
• un bus stéréo
• une piste virtuelle (via bounce)

Les entrées optiques ajoutent 2 canaux supplémentaires.

1.4. ROUTING DES SORTIES

Le D3200 propose :
• Main Out (L/R)
• Monitor Out
• Phones
• USB (export WAV)
• CD-R/RW (gravure interne)

Le routing détermine ce qui est envoyé à chaque sortie.

1.5. ROUTING DES EFFETS

Deux catégories :
• Insert FX (effets individuels, mono ou stéréo)
• Master FX (effets globaux, via Send/Return)

Les Insert FX modifient un signal isolé.
Les Master FX traitent plusieurs pistes via un bus.

---

2. PISTES VIRTUELLES (VIRTUAL TRACKS)

Les pistes virtuelles permettent de stocker plusieurs versions d'une même piste sans occuper de nouvelles pistes physiques.

2.1. STRUCTURE DES PISTES VIRTUELLES

Chaque piste physique (1 à 32) possède plusieurs sous-pistes :
1a, 1b, 1c… jusqu'à 1h selon le projet.

Exemple :
Piste 5 → 5a / 5b / 5c / 5d

Une seule sous-piste est active à la fois.

2.2. UTILISATIONS TYPIQUES

• Enregistrer plusieurs prises vocales sur la même piste
• Tester différentes versions d'un solo
• Conserver des variantes d'arrangements
• Faire du comping (sélection des meilleures parties)

2.3. CHANGEMENT DE PISTE VIRTUELLE

Le changement se fait via :
TRACK EDIT → VIRTUAL TRACK → SELECT

Le contenu n'est jamais perdu tant que vous ne supprimez pas explicitement la sous-piste.

2.4. BOUNCE VERS PISTE VIRTUELLE

Le bounce permet de :
• fusionner plusieurs pistes
• appliquer des effets de manière destructive
• libérer des Insert FX
• créer des stems

Bounce → vers une piste virtuelle pour conserver l'original.

---

3. EFFETS D'INSERTION (INSERT FX)

Les effets d'insertion sont des effets appliqués directement sur une piste ou une entrée, avant ou après enregistrement.

3.1. CARACTÉRISTIQUES DES INSERT FX

• Effets individuels (compresseur, EQ, distorsion, préamp, etc.)
• Maximum de 8 Insert FX simultanés
• Mono ou stéréo selon l'effet
• Placement flexible dans le routing

3.2. INSERTION AVANT ENREGISTREMENT

Input → Insert FX → Track

Utilisation typique :
• Compression vocale à l'enregistrement
• Préampli guitare
• Filtre ou EQ correctif
• Noise gate pour batterie

Le traitement est enregistré dans la piste.

3.3. INSERTION APRÈS ENREGISTREMENT

Track → Insert FX → Stereo Bus

Utilisation typique :
• Compression de mix
• EQ de piste
• Simulation d'ampli sur guitare DI
• Traitement créatif

Le traitement n'est pas destructif.

3.4. CHAÎNAGE DES INSERT FX

Les Insert FX peuvent être chaînés :
Track → FX1 → FX2 → FX3 → Bus

Exemples de chaînes :
• EQ → Compresseur → Saturation
• Noise Gate → Compresseur → EQ
• Préamp → Chorus → Delay court

3.5. INSERT FX VS MASTER FX

INSERT FX
• Traite une seule piste
• Idéal pour compression, EQ, distorsion
• Peut être destructif (si placé avant enregistrement)

MASTER FX
• Traite plusieurs pistes via Send/Return
• Idéal pour reverb, delay, chorus
• Jamais destructif

3.6. LIBÉRATION DES INSERT FX

Pour libérer des Insert FX :
• Faire un bounce avec effets
• Désassigner l'effet
• Remplacer par un Master FX si possible

4. CONCLUSION

Ce document présente les trois piliers essentiels du workflow du Korg D3200 :

• Le routing : architecture du signal
• Les pistes virtuelles : gestion des variantes
• Les effets d'insertion : traitement ciblé et flexible

Ces éléments constituent la base de toute utilisation avancée du D3200, que ce soit pour l'enregistrement, le mixage ou le mastering interne.

KORG D3200 — MÉTHODOLOGIE DE CHAÎNAGE DES TRAITEMENTS
Fiche technique – Version texte (style PDF)

0. PRINCIPE GÉNÉRAL
Le chaînage (ordre des traitements) détermine la manière dont les effets interagissent entre eux. Le même compresseur placé avant ou après un EQ ne produit pas du tout le même résultat.

Le D3200, comme tout studio, obéit à une logique universelle :
L'ORDRE DES TRAITEMENTS = L'ORDRE DES TRANSFORMATIONS DU SON.

1. CHAÎNAGE CLASSIQUE (UNIVERSEL)
Ce chaînage est la base de 90 % des traitements audio.

1.1. EQ → Compresseur
• L'EQ corrige le signal avant la compression
• Le compresseur réagit à un signal déjà nettoyé
• Résultat : compression plus stable, plus musicale

Usage :
• Voix
• Guitare acoustique
• Piano
• Instruments dynamiques

1.2. Compresseur → EQ
• Le compresseur stabilise la dynamique
• L'EQ sculpte ensuite le timbre sans déclencher la compression
• Résultat : contrôle spectral plus précis

Usage :
• Grosse caisse
• Basse
• Guitare électrique
• Synthés

2. CHAÎNAGE AVANCÉ (PROFESSIONNEL)
Ces chaînes sont utilisées dans les studios modernes.

2.1. Filtre → EQ → Compresseur
• Le filtre enlève les fréquences inutiles (sub, rumble)
• L'EQ ajuste le timbre
• Le compresseur travaille proprement

Usage :
• Voix (couper < 80 Hz)
• Guitare acoustique (couper < 100 Hz)
• Overheads (couper < 200 Hz)

2.2. Compresseur → Saturation → EQ
• Le compresseur stabilise
• La saturation ajoute de la densité
• L'EQ nettoie les harmoniques indésirables

Usage :
• Basse électrique
• Guitare électrique
• Synthés analogiques

2.3. EQ → Saturation → Compresseur
• L'EQ prépare le signal
• La saturation colore
• Le compresseur contrôle les harmoniques

Usage :
• Voix rock
• Snare
• Guitare crunch

---

3. CHAÎNAGE CRÉATIF (MUSICAL)
Pour les textures, couleurs, effets spéciaux.

3.1. Saturation → Chorus → Delay → Reverb
Chaîne typique pour :
• Guitare électrique
• Pads
• Synthés atmosphériques

3.2. Filtre → Phaser → Delay
Chaîne typique pour :
• Guitare funk
• Synth lead
• Effets électroniques

3.3. Compresseur → Reverb (via Insert)
Chaîne rare mais très expressive :
• Voix pop
• Snare « explosive »
• Effets dramatiques

4. CHAÎNAGE SPÉCIFIQUE PAR INSTRUMENT

4.1. VOIX
Filtre → EQ → Compresseur → EQ fin → Saturation légère
Objectif : clarté, stabilité, présence.

4.2. BASSE
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin
Objectif : assise, cohérence, densité.

4.3. GUITARE ÉLECTRIQUE
Préamp → EQ → Compresseur léger → Chorus/Delay
Objectif : cohésion, largeur, musicalité.

4.4. BATTERIE (CAISSE CLAIRE)
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin
Objectif : impact, présence, caractère.

4.5. PIANO
Filtre → EQ → Compresseur léger
Objectif : naturel, stabilité, définition.

---

5. RÈGLES D'OR DU CHAÎNAGE

5.1. Règle 1 : Nettoyer avant de compresser
Un compresseur réagit à TOUT, même au bruit inutile.

5.2. Règle 2 : Saturer après stabilisation
La saturation amplifie les irrégularités si elle est placée trop tôt.

5.3. Règle 3 : L'EQ final est chirurgical
Toujours en fin de chaîne pour corriger les excès.

5.4. Règle 4 : Les effets temporels sont toujours en fin
Chorus → Delay → Reverb.

5.5. Règle 5 : Le chaînage dépend de l'intention musicale
Il n'existe pas de « bon » ordre universel, seulement des logiques.

---

6. APPLICATION AU KORG D3200

6.1. Insert FX = parfaits pour :
- EQ
- Compresseur
- Saturation

• Préamplis
• Filtre

6.2. Master FX = parfaits pour :
• Chorus
• Delay
• Reverb
• Modulations stéréo

6.3. Chaînage typique sur D3200
Track → Insert FX1 (Filtre)
→ Insert FX2 (EQ)
→ Insert FX3 (Compresseur)
→ Send → Master FX (Reverb/Delay)

---

7. CONCLUSION
Le chaînage est une architecture sonore. Une fois maîtrisé, il permet d'utiliser l'oreille avec plus de précision et d'exploiter pleinement les capacités du D3200.

KORG D3200 — CHAÎNAGE PAR INSTRUMENT
(violon, guitare classique, basse électrique)
Fiche technique – Version texte (style PDF)

---

0. PRINCIPE GÉNÉRAL
Chaque instrument possède :
• une dynamique propre
• un spectre particulier
• un comportement transitoire spécifique
• un rapport direct / résonance différent

Le chaînage doit donc être adapté à la nature physique de l'instrument.

---

1. VIOLON (ACOUSTIQUE)
Objectif : naturel, présence, contrôle des résonances, douceur.

Le violon est un instrument :
• très riche en médiums
• sensible aux résonances (200–500 Hz)

• avec des transitoires douces
• qui supporte mal la compression agressive

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin → Reverb (Master FX)

1.1. Filtre (Insert FX)
• Couper légèrement sous 80–100 Hz
(bruit de manche, résonances parasites)

1.2. EQ (Insert FX)
• Atténuer 250–400 Hz si le son est « nasal »
• Ajouter un peu de 5–7 kHz pour la présence
• Éviter les boosts agressifs

1.3. Compresseur léger (Insert FX)
• Attack : long (pour préserver l'archet)
• Ratio : 2:1 ou 3:1
• Threshold : modéré
• Release : moyen
Objectif : stabiliser, pas écraser.

1.4. EQ fin (Insert FX)
• Ajustements subtils après compression

1.5. Reverb (Master FX)
• Room ou Hall léger
• Pre-delay court
• Mix faible (10–20 %)

---

2. GUITARE CLASSIQUE (NYLON)
Objectif : chaleur, clarté, contrôle des basses, articulation.

La guitare classique :
• a beaucoup d'énergie dans les basses (cordes nylon)
• possède des attaques douces mais très définies
• nécessite un traitement transparent

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
Filtre → EQ → Compresseur → EQ fin → Reverb

2.1. Filtre (Insert FX)
• Couper sous 70–90 Hz
(résonances de caisse, souffle, bruits de doigts)

2.2. EQ (Insert FX)
• Atténuer 200–300 Hz si le son est « boomy »
• Ajouter 3–5 kHz pour l'articulation
• Ajouter un peu de 10 kHz pour l'air (si micro de qualité)

2.3. Compresseur (Insert FX)
• Attack : moyen
• Ratio : 2:1 ou 3:1
• Release : rapide
Objectif : homogénéiser les attaques sans les écraser.

2.4. EQ fin (Insert FX)
• Ajustements subtils après compression

2.5. Reverb (Master FX)
• Room ou Plate
• Mix 15–25 %
• Pre-delay court

---

3. BASSE ÉLECTRIQUE
Objectif : assise, cohésion, densité, contrôle des graves.

La basse :
• a des transitoires fortes
• nécessite une compression solide
• supporte très bien la saturation légère
• doit rester stable dans le mix

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin

3.1. EQ (Insert FX)
• Couper sous 40–50 Hz (rumble inutile)
• Booster légèrement 80–120 Hz (fondation)
• Atténuer 250–350 Hz (boue)
• Ajouter 1–3 kHz pour l'attaque (selon style)

3.2. Compresseur (Insert FX)
• Attack : moyen ou long (laisser passer l'attaque)
• Ratio : 4:1 à 6:1
• Threshold : modéré
• Release : moyen
Objectif : stabiliser la ligne.

3.3. Saturation (Insert FX)
• Légère, pour densité et présence
• Ne pas exagérer (risque de bruit)

3.4. EQ fin (Insert FX)
• Ajuster les harmoniques générées par la saturation
• Nettoyer les excès

---

4. RÉSUMÉ SYNTHÉTIQUE

VIOLON
Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin → Reverb

GUITARE CLASSIQUE
Filtre → EQ → Compresseur → EQ fin → Reverb

BASSE ÉLECTRIQUE
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin

---

5. LOGIQUE MUSICALE

• Violon : préserver la finesse et la dynamique naturelle
• Guitare classique : équilibrer chaleur et articulation
• Basse électrique : stabiliser, densifier, asseoir le mix

Chaque chaîne reflète la physique de l'instrument.

---

6. CONCLUSION
Ces chaînes constituent une base solide pour exploiter le D3200
avec rigueur et musicalité. Elles peuvent être adaptées selon
le style, le micro, la pièce et l'interprétation.

KORG D3200 — CHAÎNAGE PAR CONTEXTE MUSICAL
(violon solo, duo guitare classique + violon, basse Free-Jazz/Rock-Fusion)
Fiche technique – Version texte (style PDF)

---

0. PRINCIPE GÉNÉRAL
Chaque contexte musical impose une logique de traitement différente :
• Violon solo : finesse, naturel, contrôle des résonances
• Duo guitare classique + violon : équilibre spectral, cohésion, clarté
• Basse Free-Jazz/Rock-Fusion : densité, stabilité, présence dans un mix chargé

Le D3200 permet de chaîner les Insert FX pour adapter précisément
le traitement à chaque situation.

---

1. VIOLON SOLO
Objectif : naturel, présence, contrôle des résonances, douceur.

Le violon solo doit rester :
• expressif
• dynamique
• non compressé de manière agressive
• légèrement « aéré »

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin → Reverb (Master FX)

1.1. Filtre (Insert FX)
• Couper sous 80–100 Hz
(bruits de manche, résonances parasites)

1.2. EQ (Insert FX)
• -2 à -4 dB vers 250–400 Hz (résonance « boîte »)
• +1 à +3 dB vers 5–7 kHz (présence de l'archet)
• +1 dB vers 10–12 kHz (air)

1.3. Compresseur léger (Insert FX)
• Ratio : 2:1
• Attack : long
• Release : moyen
• Threshold : modéré
Objectif : stabiliser sans écraser.

1.4. EQ fin (Insert FX)
• Ajustements subtils après compression

1.5. Reverb (Master FX)
• Room ou Hall léger
• Mix : 10–20 %
• Pre-delay court

---

2. DUO GUITARE CLASSIQUE + VIOLON
Objectif : équilibre, cohésion, intelligibilité, absence de masquage.

Problème typique :
• La guitare classique occupe 100–300 Hz
• Le violon occupe 200–800 Hz
→ Risque de masquage dans les médiums

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
Guitare : Filtre → EQ → Compresseur → EQ fin
Violon : Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin
Reverb commune (Master FX)

2.1. Guitare classique (Insert FX)

Filtre :
• Couper sous 70–90 Hz

EQ :
• -2 à -4 dB vers 200–300 Hz (éviter le « boom »)
• +2 dB vers 3–5 kHz (articulation)

Compresseur :
• Ratio : 2:1
• Attack : moyen
• Release : rapide

EQ fin :
• Ajustements subtils

2.2. Violon (Insert FX)
Filtre :
• Couper sous 80–100 Hz

EQ :
• -2 dB vers 300–400 Hz (éviter le masquage avec guitare)
• +2 dB vers 5–7 kHz (présence)

Compresseur léger :
• Ratio : 2:1
• Attack : long
• Release : moyen

EQ fin :
• Ajustements subtils

2.3. Reverb commune (Master FX)
• Room ou Hall léger
• Mix : 10–20 %
• Même reverb pour les deux instruments
Objectif : cohésion spatiale.

---

3. BASSE ÉLECTRIQUE — FREE JAZZ / ROCK FUSION
Contexte :
• Boîte à rythmes Korg E2 / Alesis SR-18
• Guitare électrique
• Synthétiseurs
• Mix dense, percussif, énergique

Objectif :
• stabilité

• densité
• présence
• articulation dans un mix chargé

CHAÎNAGE RECOMMANDÉ :
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin

3.1. EQ (Insert FX)
• Couper sous 40–50 Hz (rumble inutile)
• +2 à +4 dB vers 80–120 Hz (fondation)
• -2 à -4 dB vers 250–350 Hz (boue)
• +2 dB vers 1–3 kHz (attaque, articulation)

3.2. Compresseur (Insert FX)
• Ratio : 4:1 à 6:1
• Attack : moyen ou long (laisser passer l'attaque)
• Release : moyen
• Threshold : modéré
Objectif : stabiliser la ligne dans un mix dense.

3.3. Saturation (Insert FX)
• Légère à modérée
• Ajoute densité, présence, harmoniques
• Permet à la basse de « tenir » face aux synthés et boîtes à rythmes

---

3.4. EQ fin (Insert FX)
• Nettoyer les harmoniques générées par la saturation
• Ajuster les médiums selon le mix

---

4. RÉSUMÉ SYNTHÉTIQUE

VIOLON SOLO
Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin → Reverb

DUO GUITARE CLASSIQUE + VIOLON
Guitare : Filtre → EQ → Compresseur → EQ fin
Violon : Filtre → EQ → Compresseur léger → EQ fin
Reverb commune

BASSE FREE-JAZZ / ROCK-FUSION
EQ → Compresseur → Saturation → EQ fin

5. LOGIQUE MUSICALE

VIOLON
→ préserver la finesse et la dynamique naturelle

GUITARE CLASSIQUE
→ équilibrer chaleur et articulation

DUO
→ éviter le masquage dans les médiums

BASSE FUSION
→ densité, stabilité, présence dans un mix chargé

6. CONCLUSION

Ces chaînes constituent une base solide pour exploiter le D3200 dans des contextes acoustiques et électriques exigeants. Elles peuvent être adaptées selon le style, le micro, la pièce et l'interprétation.